

# Badger Brawl Dokumentation

Alla assets i spelet är sorterade och namngivna enligt en viss ordning.

Det finns 13 mappar:

**Animations** - Den här mappen innehåller sju andra mappar. Varje mapp innehåller animationer till en viss grej, dvs karaktärer och knapp animationer.

**Audio** - Alla ljud till spelet ligger i den här mappen. Ljuden är indelade i fyra mappar för karaktärljud, musik, UI-ljud och vapenljud

**Fonts** - De tre fonter som används till texterna i spelet ligger i den här mappen

**Materials** - Den här mappen innehåller alla material till spelet, alla material i den här mappen är namngivna med ett "M\_" i början. t.ex *M\_AK47* eller *M\_dirtplatform2*. Alla modellprefabs vare sig karaktär, vapen, plattformar och bakgrundsobjekt är beroende utav de här materialen. Alla material utom fyra är beroende utav alla texturerna, de andra fyra som är *M\_SmokeMaterial*, *M\_RailGunFlash*, *M\_MuzzleFlash* och *M\_BigMuzzleFlash* är beroende utav fyra sprites.

**Models** - Alla modeller till spelet finns i den här mappen.

**PostProcessing** - Den här mappen innehåller allt för postprocessing.

**Prefabs** - Alla prefabs i den här mappen är namngivna med "PF\_" i början, t.ex.

*PF\_GameMap* eller *PF\_ChainGunAudio*. Prefabsen är indelade i nio mappar:

- **BakgrundsPrefabs** - Alla prefabs som är som dekorationer för bakgrunden.
- **MenuUIPrefabs** - Alla menyer och UI relaterade prefabs finns inne i den här mappen. Alla prefabs i den här mappen är beroende av varandra så spelaren med hjälp av menyerna ska kunna röra sig runt i hela spelet.
- **ModelPrefabs** - Modeller, med rätt material till vapen och projektiler finns i den här mappen. Allt i den här mappen är beroende av modeller, material och texturer.
- **Music\_Sound** - Ljud som är som prefabs ligger inne i den här mappen.
- **ParticleEffectsPrefabs** - Alla partikeleffekter som finns i spelet är som prefabs och finns i den här mappen.
- **Platforms** - Alla plattforms modeller (dvs ställen som spelarna ska kunna gå på) finns i den här mappen. *PF\_GameMap* är beroende utav alla prefabs som finns i den här mappen.
- **PlayerPrefabs** - De fyra karaktärsprefabsen ligger i den här mappen.
- **Projectiles** - Projektiler till alla ligger i den här mappen. Alla projektiler är beroende utav vapen och det egna scriptet.
- **Weapons** - Den här mappen innehåller alla vapen. Alla vapen är beroende utav projektilerna och det egna scriptet.

**Scenes** - Huvudmenyscenen och spelscenen ligger i den här mappen. De här två scenerna är beroende av varandra.

**Scripts** - Alla koder till spelet finns i den här mappen. Mappen innehåller två andra mappar, ena är för UI och menyer och den andra är för alla vapenrelaterade koder. Allt i vapenmappen är beroende av vapeninterface:et. Resten av koderna för spelet ligger i Scripts-mappen. De flesta koder där är också beroende av varandra, som t.ex alla skript som har med karaktär och rörelser att göra.

**Shaders** - Mapp med shader.

**Skybox** - Allt till den skybox som används ligger i den här mappen, skyboxen är lånad utav BOXOPHOBIC.

**Sprites** - Alla sprites ligger i den här mappen och börjar med "SP\_" t.ex *SP\_Smoke*.

**Textures** - Den här mappen innehåller alla texturer till spelet. Texturerna är namngivna med ett "T\_" i början och "\_AO", "\_BC", "\_MT", "\_N" eller "\_R" i slutet. Till exempel *T\_Flamethrower\_BC* eller *T\_ground\_N*. Alla material som tillhör någon typ av modell är beroende av de här texturerna.